

BİLECİK MURAT HÜDAVENDİGAR ORTAOKULU ZEKA OYUNLARI DERSİ 1.DÖNEM 2.YAZILI SORULARI

ADI SOYADI:..... SINIF:..... NO:.....

SORU-1

SİHİRLİ PİRAMİT

Yönerge: Piramidin tepesinden birbirlerine bağlı çemberler boyunca ilerleyerek tabana ulaşın. Yol boyunca her rakam bir kez kullanılmalıdır.



SORU-2

SUDOKU

Yönerge: Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2x3'lük bölgede 1'den 6'ya tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

2	5	6	4	3	
3		1		5	6
	2	4		1	3
6					4
4		5	1		2
1	6			4	

N	K	E	V	A	B	Ü	K	R	E	Ş
İ	N	S	İ	T	A	L	İ	N	T	M
L	A	A	Y	İ	N	N	S	B	Ş	A
R	R	R	A	N	K	A	T	A	E	Ş
E	H	A	N	A	A	M	A	Ğ	P	K
B	A	Y	A	Y	R	M	N	D	A	İ
R	T	B	F	T	A	A	B	A	D	N
B	E	O	B	E	Y	R	U	T	U	A
A	S	S	K	A	B	İ	L	N	B	L
K	K	N	A	V	O	Ş	R	A	V	E
Ü	E	A	N	A	T	S	A	L	E	S

AMMAN
ASTANA
ATİNA
BEYRUT
İSTANBUL
KABİL
ANKARA
BERLİN
SOFYA
SELANİK
BAKÜ
SARAYBOSNA
ŞAM
VARŞOVA
TALİN
BUDAPEŞTE
BÜKREŞ
VİYANA
BAĞDAT
TAHRAN

SORU-3

SORU-5

KEN DOKU

Yönerge: Her satırda ve sütunda verilen aralıktaki tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin sol üst köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların verilen matematiksel işaretlerle hesaplanmış sonucunu göstermektedir.

KARE KARALAMACA

Yönerge:Kare karalamaca oyunu her satır veya sütunun başındaki sayı kadar kareleri karalayarak oynanır.

			2		
	3	4	1	2	1
4					
3					
2					
3					
1					

6*		2/	3-
3	2/		
3-		4	5+
	2-		